CODICE DI GARA – SEZIONE 10
DISCIPLINA DELLE GARE DI DRAGON BOAT (in linea e Fondo)

Sommario

Premessa	3
ABBREVIAZIONI.....	3
PARTE 1 – NORME DI CARATTERE GENERALE PER LE GARE DI DRAGON BOAT	4
Art. 1.1 – Scopo delle gare di Dragon Boat.....	4
Art. 1.2 – Definizioni	4
Art. 1.3 – Classificazione delle gare	4
Art. 1.4 – Disciplina delle gare	5
Art. 1.5 – Calendario agonistico	5
Art. 1.6 – Punteggio federale	5
Art. 1.7 – Partecipazione alle gare.....	5
Art. 1.8 – Categorie	5
Art. 1.9 – Partecipazione di un atleta in altre categorie.....	6
Art. 1.10 – Partecipazione equipaggi intersocietari	6
Art. 1.11 – Numero massimo di gare a cui un atleta può partecipare nella stessa manifestazione	6
Art. 1.12 – Distanze ammesse, Imbarcazioni e Classi	6
Art. 1.13 – Imbarcazioni, pagaie e specialità	7
Art. 1.14 – Dotazioni di sicurezza	8
Art. 1.15 – Pubblicità	8
PARTE 2 – NORME DI CARATTERE ORGANIZZATIVO	8
Art. 2.1 – Il Comitato Organizzatore – costituzione e compiti.....	8
Art. 2.2 – Attrezzature e contrassegni.....	9
Art. 2.3 – Segreteria gare – costituzione e compiti	10
Art. 2.4 – Soccorso in acqua e Responsabile del soccorso in acqua.....	10
Art. 2.5 – Soccorso medico.....	11
Art. 2.6 – Direttore di Gara.....	11
Art. 2.7 – Giuria: designazione e convocazione.....	12
Art. 2.8 – Giudice Arbitro Principale.....	12
Art. 2.9 – Ufficiali di Gara	12
Art. 2.10 – Cronometraggio.....	13
Art. 2.11 – Rappresentanti di Società.....	13
Art. 2.12 – Bando di gara.....	14
Art. 2.13 – Iscrizioni e tasse di iscrizione	14
Art. 2.14 – Sostituzioni	15
Art. 2.15 – Ritiri	15
Art. 2.16 – Accredito.....	15
Art. 2.17 – Numeri di gara e abbigliamento	15
PARTE 3 – REGOLE DI GARA	16
Art. 3.1 – Campo di gara – caratteristiche generali e misure	16
Art. 3.2 – Partenza.....	17
Art. 3.3 – Percorso.....	18
Art. 3.4 – Arrivo	18
Art. 3.5 – Esposizione dei risultati e classifica	19
Art. 3.6 – Virate	19
Art. 3.7 – Sorpasso.....	19
Art. 3.8 – Rovesciamento	19
Art. 3.9 – Collisione e danneggiamenti.....	19
Art. 3.10 – Interruzione della gara	19
Art. 3.11 – Sospensione o annullamento di una manifestazione	19
Art. 3.12 – Controllo materiali.....	20
Art. 3.13 – Squalifiche	20

Art. 3.14 – Richiesta di verifica e Reclami.....	20
Art. 3.15 – Multe	21
PARTE 4 – RESPONSABILITÀ E DOPING	21
Art. 4.1 – Responsabilità ed obbligo di soccorso.....	21
Art. 4.2 – Lotta al doping.....	21

Premessa

QUESTA SEZIONE, PARTE DEL CODICE DI GARA APPROVATO DALLA FEDERAZIONE ITALIANA CANOA KAYAK, FISSA LE REGOLE CHE GOVERNANO LE **GARE DI DRAGON BOAT** BANDITE DALLA FEDERAZIONE STESSA.

ABBREVIAZIONI

- A.G.= Assistenti di Giuria
- C.F. = Consiglio Federale
- C.I.O. = Comitato Olimpico Internazionale
- C.O. = Comitato Organizzatore
- C.O.N.I. = Comitato Olimpico Nazionale Italiano
- C.R./D.R. = Comitato Regionale/Delegato Regionale
- D.A.C. = Direzione Arbitrale Canoa
- D.G. = Direttore di Gara
- E.C.A. = European Canoe Federation
- F.A.R. = Fiduciario Arbitrale Regionale
- F.I.C.K. = Federazione Italiana Canoa Kayak
- F.I.Cr. = Federazione Italiana Cronometristi
- G.A.P. = Giudice Arbitro Principale
- I.C.F. = International Canoe Federation
- O.d.P. = Ordine di Partenza
- U.U.G. = Ufficiali di Gara

PARTE 1 – NORME DI CARATTERE GENERALE PER LE GARE DI DRAGON BOAT**Art. 1.1 – Scopo delle gare di Dragon Boat**

1. Lo scopo delle gare di Dragon Boat è percorrere nel più breve tempo possibile una distanza prefissata su un percorso senza ostacoli.

Art. 1.2 – Definizioni

1. Per **atleta** si intende il soggetto (di sesso maschile o femminile) tesserato alla F.I.C.K. nella posizione di atleta.
2. Per **Capitano** (Boat Captain) si intende un membro dell'equipaggio responsabile della condotta e della salvaguardia dell'equipaggio in gara.
3. Per **Timoniere** (Steerer o Helm) - membro dell'equipaggio che controlla la direzione del dragone operando sul timone.
4. Per **Tamburino** (Drummer) membro dell'equipaggio che deve obbligatoriamente battere sul tamburo per tutta la gara.
5. Per **Calendario agonistico di Dragon Boat** si intende l'insieme delle gare di Dragon Boat bandite dalla F.I.C.K. nel corso di una stagione sportiva.
6. Per **categoria** si intende il gruppo in cui sono suddivisi i concorrenti in funzione della loro età.
7. Per **classifica** si intende l'elenco ordinato dei percorsi compiuti da tutti i concorrenti.
8. Per **concorrente** si intende il singolo atleta o l'equipaggio che, iscritti, partecipano alla gara.
9. Per **concorrente classificato** si intende il concorrente che ha regolarmente portato a termine la propria gara.
10. Per **concorrente non classificato** si intende il concorrente che non ha regolarmente portato a termine la propria gara. In particolare, il concorrente non classificato è:
 - il **concorrente non partito (np)** cioè il concorrente che non è transitato attraverso la partenza;
 - il **concorrente non arrivato (na)** cioè il concorrente che, transitato attraverso la partenza, non è transitato attraverso il traguardo;
 - il **concorrente squalificato (sq)** cioè il concorrente che pur avendo portato a termine la propria gara, è statosanzionato con provvedimento di squalifica.
11. Per **concorrente ritirato (rit)** si intende il concorrente il cui ritiro è stato comunicato prima o durante l'accredito.
12. Per **equipaggio** si intende l'imbarcazione dove trovano posto due o più atleti.
13. Per **equipaggio misto** si intende l'equipaggio composto da almeno un atleta di sesso diverso. Salvo specifiche indicazioni determinate dal C.F.
14. Per **equipaggio intersocietario** si intende l'equipaggio composto da un atleta tesserato ad una diversa affiliata. Salvo specifiche indicazioni determinate dal C.F.
15. Per **manifestazione** si intende l'insieme delle gare effettuate in un arco temporale limitato e definito.
16. Per **gara** si intende la competizione che prende il via nello stesso istante fra diversi concorrenti della medesima specialità e categoria nel corso di una manifestazione.
17. Per **partenza** si intende la linea che individua l'inizio del percorso, è determinata dalla retta congiungente due punti fissi e fra loro distanti e deve esser ortogonale rispetto alla direzione di marcia dei concorrenti.
18. Per **percorso** si intende la distanza compresa fra la partenza e il traguardo.
19. Per **prestazione** si intende il tempo impiegato da un concorrente per portare a termine la gara.
20. Per **programma** si intende la sequenza cronologica delle gare che costituiscono la manifestazione.
21. Per **specialità** si intende il gruppo in cui sono suddivisi i concorrenti in funzione del tipo di imbarcazione utilizzato.
22. Per **traguardo** si intende la linea che individua la fine del percorso, è determinata dalla retta congiungente due punti fissi e fra loro distanti e deve risultare ortogonale rispetto alla direzione di marcia dei concorrenti.

Art. 1.3 – Classificazione delle gare

1. Le gare si classificano in:
 - a) Internazionali;
 - b) Campionati Italiani;
 - c) Nazionali;
 - d) Interregionali;
 - e) Campionati Regionali
 - f) Regionali
2. Le gare Internazionali disputate in Italia, i Campionati Italiani, le gare Nazionali sono bandite dal Consiglio

Federale.

3. I Campionati Regionali, le gare Regionali e Interregionali sono bandite dai Consigli dei Comitati Regionali (o dai Delegati Regionali) di riferimento, ossia competenti per territorio.
4. Un C.R./D.R. può bandire un Campionato Regionale o una gara Regionale in una località posta in una regione limitrofa, purché la gara sia stata preventivamente autorizzata dal C.R./D.R. territorialmente competente.

Art. 1.4 – Disciplina delle gare

1. I Campionati Italiani, le gare Nazionali, le gare Interregionali, i Campionati Regionali e le gare Regionali sono disciplinati dal presente codice di gara, le gare Internazionali dal Dragon Boat Competition Rules approvato dall'I.C.F.
2. La FICK attribuisce la qualifica di Gara Internazionale solo a quelle gare che, contano la partecipazione di almeno 3 nazioni differenti. Le gare Internazionali che si disputano in Italia e che non raggiungono tale standard, quindi non conformi ai criteri FICK, verranno equiparate ai fini del punteggio federale ad una gara regionale.

Art. 1.5 – Calendario agonistico

1. Il calendario agonistico ha ciclicità annuale, è approvato dal C.F. e, successivamente, pubblicato sul sito internet della F.I.C.K. nonché trasmesso agli affiliati con apposita circolare federale.
2. Il calendario agonistico fissa per ciascuna manifestazione la data, la località di svolgimento e il C.O. a cui è demandata l'organizzazione. Il calendario agonistico è redatto in funzione della programmazione tecnica del settore Dragon boat.

Art. 1.6 – Punteggio federale

1. Agli affiliati, i cui atleti partecipano alle gare indicate dal calendario F.I.C.K., I.C.F. ed E.C.A., è assegnato il punteggio indicato al punto C) dall'allegato "A" allo Statuto Federale. Tale punteggio concorre nel computo delle classifiche federali di carattere generale nonché di quelle specifiche inerenti al settore Sport per Tutti.

Art. 1.7 – Partecipazione alle gare

1. La partecipazione alle gare Internazionali disputate in Italia, ai Campionati Italiani, alle gare Nazionali, alle gare Interregionali, ai Campionati Regionali e alle gare Regionali è consentita agli affiliati della F.I.C.K. e avviene mediante gli atleti da loro tesserati nell'anno in corso. La partecipazione di atleti tesserati presso Federazioni straniere, riconosciute dall'I.C.F., è ammessa solo se autorizzata dalla F.I.C.K. ed essi devono essere classificati in elenchi separati.
2. Ai Campionati Regionali ed alle gare Regionali e Interregionali possono partecipare affiliati di altre regioni.
3. Gli affiliati possono partecipare a gare all'estero, inserite nei calendari ufficiali I.C.F. ed E.C.A. solo con atleti regolarmente tesserati alla F.I.C.K. per l'anno in corso. Le iscrizioni a tali competizioni dovranno essere effettuate direttamente dall'affiliato, previa comunicazione per conoscenza alla F.I.C.K.
4. A un affiliato o a un tesserato che risulta sospeso, squalificato o radiato dagli organi di giustizia della F.I.C.K., dell'I.C.F. o dell'E.C.A., è vietata la partecipazione a qualsiasi gara.
5. Agli affiliati o ai tesserati, pena il deferimento agli organi di giustizia federali, è vietato partecipare a competizioni o aderire a manifestazioni organizzate in contrasto alla F.I.C.K. o alle sue finalità istituzionali.

Art. 1.8 – Categorie

1. Gli atleti sono suddivisi per età nelle seguenti categorie (maschili e femminili):
 - ALLIEVO/A "A": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 9° e non ha superato il 10° anno di età;
 - ALLIEVO/A "B": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 11° e non ha superato il 12° anno di età;
 - CADETTO/A "A": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 13°;
 - CADETTO/A "B": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 14° anno;
 - RAGAZZO/A: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 15° e non ha superato il 16° anno di età;
 - JUNIOR: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 17° e non ha superato il 18° anno di età;
 - SENIOR: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 19° e non ha superato il 34° anno di età;

- MASTER “A”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 35° e non ha superato il 39° anno di età;
 - MASTER “B”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 40° e non ha superato il 44° anno di età;
 - MASTER “C”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 45° e non ha superato il 49° anno di età;
 - MASTER “D”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 50° e non ha superato il 54° anno di età;
 - MASTER “E”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 55° e non ha superato il 59° anno di età;
 - MASTER “F”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 60° e non ha superato il 64° anno di età;
 - MASTER “G”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 65° e non ha superato il 69° anno di età;
 - MASTER “H”: è l’atleta che nell’anno in cui si tessera compie il 70° anno di età e fino al termine dell’attività.
2. I competenti Organi Federali possono inoltre bandire gare riservate alle seguenti fasce d’età:
- a) Campionati Italiani Under 23 e gare Nazionali Under23, cioè, riservate ad atleti delle categorie Junior e Senior che al 1° gennaio dell’anno in corso non abbiano superato il 23° anno d’età. In queste gare essi partecipano in base alle norme vigenti per la categoria di appartenenza.
 - b) MASTER 40+ - La categoria comprende coloro che nell'anno della competizione compiono il 40° anno di età fino al 49° anno di età.
 - c) MASTER 50+ - La categoria comprende coloro che nell'anno della competizione compiono il 50° anno di età in poi.
3. Le categorie si riferiscono all’età dei componenti dell’equipaggio con esclusione del timoniere e del tamburino:

Art. 1.9 – Partecipazione di un atleta in altre categorie

1. È consentita la partecipazione di atleti:
 - a) della categoria Allievi/e (A-B) nella categoria Cadetti/e (A-B);
 - b) della categoria Ragazzi/e nella categoria Junior;
 - c) della categoria Junior nella categoria Senior;
 - d) delle categorie Master (A/H) in una categoria Master contraddistinta da una lettera precedente a quella che contraddistingue la propria, nonché nella categoria Senior.
2. Fatte salve le limitazioni sopra indicate e quelle previste, nella medesima manifestazione è ammessa la partecipazione di un atleta sia a gare della propria categoria sia nelle altre consentite.

Art. 1.10 – Partecipazione equipaggi intersocietari

La partecipazione di equipaggi intersocietari è regolamentata dalla circolare annuale del C.F.

Art. 1.11 – Numero massimo di gare a cui un atleta può partecipare nella stessa manifestazione

1. In una manifestazione ciascun atleta può disputare una sola gara di fondo ed un numero di gare sui 200m/500m/1000m determinato come segue:
 - Master (A/B/C) – 4 gare;
 - Master (D/E/F) – 3 gare;
 - Master (G/H) – 2 gare;

Nelle manifestazioni articolate su 3 giorni, l’atleta Master (A/H) può partecipare ad una ulteriore gara, ma non nella stessa giornata.

 - Senior – nessuna limitazione;
 - Junior – 4 gare;
 - Ragazzi/e – 3 gare;
 - Cadetti/e A/B – 2 gare;
 - Allievi/e B – 2 gara;
 - Allievi/e A – 1 percorso al giorno.

Art. 1.12 – Distanze ammesse, Imbarcazioni e Classi

1. Le gare di Dragon Boat comprendono le distanze di 200m, 500m, 1000m e di fondo, con lunghezza superiore a 1.000 m.
2. Le imbarcazioni ammesse alle gare sono:
 - a. STANDARD BOAT: Il numero dei componenti varia da 18 atleti a 20 atleti + 1 tamburino + 1 timoniere. Per ragioni di sicurezza o di opportunità il Direttore di Gara può derogare il numero di atleti a 16 per il dragone standard. In nessun caso il numero di atleti potrà essere inferiore a 16. L’equipaggio può essere composto solo dagli atleti indicati nel modulo di iscrizione.

b. SMALL BOAT: il numero dei componenti varia da 8 atleti a 10 atleti + 1 tamburino + 1 timoniere.

3. Le classi di gara sono:

- a. OPEN - Non ci sono restrizioni sulla composizione dell'equipaggio;
- b. FEMMINILE - Solo donne. Il timoniere può essere maschio;
- c. MISTO - Deve prevedere un minimo di 8 ed un massimo di 12 donne pagaiatrici (minimo di 4 e massimo di 6 in caso di utilizzo di dragon boat a 10 posti);
- d. BCP (Breast Cancer Paddlers) – Solo donne che hanno avuto la diagnosi di tumore al seno. Il timoniere e il tamburino possono essere maschi;
- e. PARADRAGON (solo OPEN) – Equipaggi composti al 50% da paratleti, certificati INPS. Gli stessi equipaggi vengono di conseguenza divisi tra categoria DIR e con disabilità fisica/sensoriale.

4. Le singole gare si svolgono sulle seguenti distanze e imbarcazioni

CATEGORIE Maschile e Femminile			
Distanza	Imbarcazioni	Categorie	Classi
m 200	STANDARD BOAT /SMALL BOAT	A, C, R, J, S, M	OPEN, FEMMINILE, MISTO, BCP, PARADRAGON
m 500			
m 1.000			
m 5.000			

5. Le gare con un solo concorrente iscritto potranno essere accorpate, negli ordini di partenza, a gare di altra categoria.

Art. 1.13 – Imbarcazioni, pagaie e specialità

- 1. Per Dragon Boat si intende un'imbarcazione lunga circa 12 metri con una testa ed una coda di dragone, rispettivamente a prua ed a poppa, sospinta dalla forza muscolare esercitata da 9-10 coppie di atleti seduti, rivolti a prua, con pagaie a pala singola.
- 2. La direzione è tenuta tramite un timone (remo) posto a poppa e manovrato da un atleta che eserciterà unicamente la funzione di timoniere, il tamburino (atleta) invece siede a prua sull'apposito sostegno, con il compito di scandire il ritmo di vogata percuotendo il tamburo.
- 3. Per particolari eventi possono anche essere utilizzate imbarcazione da 4 – 5 coppie di atleti con le medesime caratteristiche se non per la minore lunghezza.
- 4. La pagaia può avere qualsiasi forma e dimensione e può essere costruita con qualsiasi materiale purché abbia una spinta idrostatica sufficiente a garantirne il galleggiamento. La pagaia non deve avere alcun vincolo o alcun punto d'appoggio sull'imbarcazione.
- 5. Ogni dragone porta su entrambi i lati della prua una tabella porta numero con indicato il numero di corsia. La tabella deve esser fissata in posizione verticale e deve essere visibile dai Giudici di Arrivo dalla distanza di 90 metri.

2 - DIMENSIONI E PESI

	STANDARD BOAT 20 posti	SMALL BOAT 10 posti
Lunghezza max (cm)*	1249	965
Larghezza min (cm)**	116	116
Peso minimo (kg)***	250	140

* Senza testa e coda

** misurato dal margine esterno

*** Il peso minimo non comprende il tamburo, la sedia del tamburino, timone, testa e coda di dragone.

3 - TRATTAMENTI SUPERFICIALI

Nessuna sostanza estranea, che possa dare all'atleta un vantaggio sleale, può essere aggiunta alle imbarcazioni.

Art. 1.14 – Dotazioni di sicurezza

1. Gli Allievi/e devono indossare obbligatoriamente, e gli altri concorrenti quando previsto dal bando di gara, un sussidio al galleggiamento (giubbotto galleggiante), di misura adeguata alla propria corporatura e che presenti le seguenti caratteristiche:
 - abbia un’etichettatura che indichi il nome del fabbricante, lo standard industriale a cui è conforme, la taglia e la spinta idrostatica espressa in Newton;
 - sia conforme allo standard industriale ISO 12402 – 5;
 - abbia un galleggiamento di almeno 35N per le taglie Junior (Child) e XS, 50N per la taglia S o di almeno 60N per tutte le altre taglie;
 - il galleggiamento sia garantito dalla presenza di materiale galleggiante e non da camere d’aria gonfiabili (not inflatable buoyancy);
 - non abbia subito alcuna modifica e si presenti in buono stato e con l’etichettatura applicata dal costruttore leggibile;
2. I concorrenti devono indossare un abbigliamento che consenta di uscire dall’imbarcazione immediatamente e in qualsiasi situazione, sufficientemente protettivo e privo di lacci o di altri appigli che possano anche incidentalmente legarsi a parti dell’imbarcazione, impedendo all’atleta stesso di uscire e/o di abbandonare l’imbarcazione.
3. I concorrenti devono assicurarsi che il loro equipaggiamento sia conforme alle suddette norme e ne sono i responsabili del mantenimento per tutta la durata della gara.
4. Gli UU.G. possono effettuare in qualsiasi momento controlli sulle imbarcazioni e sulle dotazioni di sicurezza. In caso essi accertassero violazioni il concorrente in difetto viene squalificato

Art. 1.15 – Pubblicità

1. Sulle imbarcazioni, sulle pagaie, sugli accessori e sull’abbigliamento sportivo utilizzato in gara possono essere apposti marchi di sponsor e simboli pubblicitari legati all’atleta o all’affiliato. I marchi e i simboli devono essere posizionati in modo da non interferire con il numero di gara e/o con l’identificazione dei partecipanti.
2. Previa preventiva autorizzazione della F.I.C.K., i C.O. di una competizione possono vendere spazi pubblicitari a terzi purché sia garantita un’adeguata visibilità agli sponsor della F.I.C.K., dell’E.C.A. o dell’I.C.F.
3. Non è consentita la pubblicità di sigarette o di bevande ad alto tasso alcolico e devono essere rispettate tutte le norme dettate dal C.I.O., dal C.O.N.I. e dall’I.C.F.
4. I C.O. devono farsi carico – in quanto unici responsabili – del rispetto di tutte le normative di legge vigenti e dei regolamenti locali in materia di pubblicità.

PARTE 2 – NORME DI CARATTERE ORGANIZZATIVO**Art. 2.1 – Il Comitato Organizzatore – costituzione e compiti**

1. La F.I.C.K., attraverso i propri organi federali, individua per ciascuna manifestazione un C.O.
2. La F.I.C.K. conferisce al C.O. l’incarico di organizzare la manifestazione al momento dell’approvazione del calendario agonistico.
3. Nei 45 giorni antecedenti la manifestazione il C.O. deve comunicare il Responsabile del C.O., il Responsabile della Segreteria Gare e il Responsabile della Sicurezza in Acqua.
4. Il C.O. fa riferimento ad un affiliato, o a più soggetti di cui almeno uno deve essere affiliato alla F.I.C.K.
5. Il C.O. è guidato da un responsabile, che è l’unico responsabile nei confronti della F.I.C.K., del funzionamento del Comitato.
6. Il Responsabile del C.O. che deve essere una persona particolarmente qualificata, capace di organizzare e coordinare il C.O. affinché quest’ultimo possa attendere al meglio ai diversi compiti di sua competenza, affida gli incarichi ai diversi componenti del Comitato stesso coordinandone le attività e seguendo scrupolosamente le disposizioni impartite dalla F.I.C.K. Durante la manifestazione il Responsabile del C.O. deve operare in stretto e costante contatto con il D.G., a cui risponde del funzionamento del C.O., oltreché alla Federazione.
7. Il Responsabile del C.O., per tutta la durata della manifestazione, non può svolgere altre funzioni sia di carattere organizzativo che di altro tipo.
8. Almeno un’ora prima dell’inizio delle gare, il Responsabile del C.O. deve dare al D.G. un quadro completo e definitivo sul funzionamento del Comitato per tutta la durata della manifestazione.

9. I compiti del C.O. sono:

- a) trasmettere ai competenti uffici federali tutte le informazioni necessarie per compilare il bando di gara secondo le modalità e nei tempi indicati dagli stessi uffici, indicando contestualmente i recapiti del responsabile della Segreteria gare e del Responsabile del soccorso in acqua;
 - b) attendere a tutte le disposizioni impartite dal presente codice e dai competenti organi e/o uffici federali;
 - c) informare le autorità di pubblica sicurezza in merito all'organizzazione della manifestazione;
 - d) ottenere dalle competenti autorità le ordinanze di divieto di navigazione o di cauta navigazione per tutto il periodo della manifestazione, nonché tutti gli eventuali altri permessi necessari;
 - e) preparare il campo di gara secondo le disposizioni contenute nel presente codice;
 - f) organizzare la segreteria gare in spazi idonei, nonché con attrezzature e personale di capacità adeguate ad assolvere tutti i compiti di sua competenza rispettando le indicazioni pervenute dai rispettivi uffici federali;
 - g) prevedere per i concorrenti e per gli accompagnatori un'agevole sistemazione logistica in prossimità del campo di gara;
 - h) organizzare una comunicazione continua, tempestiva ed efficace con tutti i soggetti coinvolti e in particolare con il D.G., il G.A.P., lo Starter, il Responsabile del C.O., il Responsabile della sicurezza in acqua e i Rappresentanti di Società;
 - i) organizzare l'accredito in locali idonei e in modo efficace;
 - j) mettere a disposizione tutte le attrezzature necessarie per l'espletamento della manifestazione compresi i numeri di gara per le gare di fondo;
 - k) mettere a disposizione idonei spazi dove riunire i diversi soggetti operanti;
 - l) mettere a disposizione idonei locali dove effettuare i controlli antidoping;
 - m) fornire informazioni e assistenza costante al D.G., al G.A.P. e agli UU.G.;
 - n) mettere a disposizione del G.A.P., per tutta la durata della manifestazione, gli A.G.;
 - o) dove previsto fornire agli UU.G. un luogo idoneo e tutta l'attrezzatura necessaria per le verifiche di conformità delle imbarcazioni e delle dotazioni di sicurezza;
 - p) deve mettere a disposizione, in occasione dei Campionati Italiani, bilance certificate per la verifica del peso;
 - q) di concerto con il Responsabile del servizio di cronometraggio, predisporre nelle zone di partenza e di arrivo postazioni adeguatamente attrezzate affinché i cronometristi possano svolgere al meglio il loro compito;
 - r) organizzare e gestire il soccorso in acqua secondo quanto previsto dal presente codice;
 - s) predisporre in prossimità della segreteria gara, della zona partenza e della zona di arrivo uno o più albi per le comunicazioni ufficiali;
 - t) curare tutte le varie fasi del cerimoniale, in particolare quelle relative alla cerimonia di premiazione;
 - u) promuovere la manifestazione a ogni livello, fornire con tempestività notizie sull'andamento della manifestazione interagendo anche con l'ufficio stampa federale;
 - v) predisporre un adeguato impianto di amplificazione e individuare una persona capace di commentare appropriatamente per tutta la manifestazione;
 - w) in funzione delle caratteristiche del luogo, garantire la presenza di strutture idonee a ospitare il pubblico;
 - x) archivia e conserva per almeno 12 mesi ogni documento relativo alla gara (es. copia dei rapporti cronometristi e/o giudici, classifiche, OdP, ecc.), avendo cura che siano debitamente firmato dagli organi che li hanno emessi (Giuria, Cronometristi). Nelle manifestazioni regionali, nel caso di mancata distribuzione e su richiesta delle Società partecipanti, dovrà trasmettere gli ordini di arrivo o alternativamente, potrà pubblicarli sul sito web delle Società o del C.R.
 - y) attendere a tutte le altre richieste avanzate dai competenti uffici federali.
10. Il C.O. può affidare a soggetti terzi indicati dalla F.I.C.K., o individuati in accordo con il D.G., l'espletamento di una o più competenze, fermo restando che il ruolo di supervisione e di controllo resta in capo al C.O.

Art. 2.2 – Attrezzature e contrassegni

1. Il C.O., per tutto il periodo della manifestazione, deve mettere a disposizione le seguenti attrezzature:

Campionati Italiani, Gare Nazionali e Gare Interregionali

- cinque bandierine rosse (per gli Arbitri di Percorso e per lo Starter)
- cinque bandierine bianche (per gli Arbitri di Percorso, per l'Allineatore e per il Giudice di Arrivo);
- tre megafoni (per l'Allineatore, lo Starter e il Giudice di Arrivo)
- una campana (per consentire all'Arbitro di Virata di segnalare a ciascun concorrente l'ultimo giro di boa);

- almeno tre motoscafi con relativi piloti per gli Arbitri di Percorso; nelle gare di fondo ai tre motoscafi si devono aggiungere due imbarcazioni (anche ancorate) per gli Arbitri di Virata;
- tre o più (in base alle caratteristiche del percorso e alle condizioni ambientali) motoscafi di soccorso (possibilmente gommoni) dotati di attrezzatura appropriata (ciambelle salvagente, coperte isotermitiche, ecc.) e relativi piloti e personale per il recupero dell'atleta e dell'imbarcazione.

Campionati e Gare Regionali

- quattro bandierine rosse (per gli Arbitri di Percorso e per lo Starter)
- quattro bandierine bianche (per gli Arbitri di Percorso, per l'Allineatore e per il Giudice di Arrivo);
- tre megafoni (per l'Allineatore, lo Starter e il Giudice di Arrivo)
- una campana (per consentire all'Arbitro di Virata di segnalare a ciascun concorrente l'ultimo giro di boa);
- due motoscafi con relativi piloti per gli Arbitri di Percorso; nelle gare di fondo ai due motoscafi si devono aggiungere due imbarcazioni (anche ancorate) per gli Arbitri di Virata;
- due o più (in base alle caratteristiche del percorso e alle condizioni ambientali) motoscafi di soccorso (possibilmente gommoni) dotati di attrezzatura appropriata (ciambelle salvagente, coperte isotermitiche, ecc.) e relativi piloti e personale per il recupero dell'atleta e dell'imbarcazione.

Art. 2.3 – Segreteria gare – costituzione e compiti

1. Il C.O. deve costituire la segreteria gare ed affidarne la guida ad un responsabile di comprovate capacità. La segreteria gare deve essere dotata di almeno un collegamento telefonico e rete Wi-Fi (per le gare regionali sono sufficienti i telefoni cellulari), di una fotocopiatrice, nonché di tutte le attrezzature necessarie per garantirne un adeguato funzionamento. Per tutto il periodo della manifestazione la segreteria gare deve essere attiva in locali idonei nelle vicinanze della zona di gara.
2. I compiti della segreteria gara sono:
 - a) raccogliere le iscrizioni pervenute secondo le disposizioni fissate dal bando di gara verificando che tutti gli iscritti siano atleti tesserati alla F.I.C.K. per l'anno in corso, rifiutando le iscrizioni di soggetti irregolari dandone tempestiva comunicazione all'affiliato che li ha iscritti;
 - b) raccogliere i ritiri depennando dalla lista degli iscritti i concorrenti ritirati;
 - c) compilare l'O.d.P. secondo il programma indicato dal bando di gara, secondo le indicazioni contenute nel presente codice di gara e secondo le direttive impartite dalla F.I.C.K.;
 - d) attendere al sorteggio dei numeri di gara e provvedere alla loro consegna ed al loro ritiro;
 - e) organizzare ed attendere all'accredito, riscuotere le tasse di iscrizione ed emettere le relative ricevute;
 - f) consegnare, dopo l'accredito, a ciascun Rappresentante di Società, al D.G., agli U.U.G. e almeno 2 copie ai cronometristi, la lista degli O.d.P. di tutte le gare in programma;
 - g) compilare la classifica al termine di ogni gara e, dopo essere stata validata dal G.A.P. o dal Capo dei Giudici di Arrivo, affiggerla tempestivamente all'albo delle comunicazioni ufficiali;
 - h) nel più breve tempo possibile compilare ed affiggere all'albo delle comunicazioni ufficiali gli ordini di partenzacompletati sui risultati acquisiti nel corso della gara, distribuendone una copia al D.G., agli U.U.G. e almeno 2 copie ai cronometristi;
 - i) riscuotere le somme relative alle tasse di iscrizione, ai depositi cauzionali e alle tasse di reclamo emettendo le relative ricevute per le somme definitivamente rimosse;
 - j) dare tutte le informazioni (logistiche e sulla gara) ai Rappresentanti di Società, al D.G., al G.A.P., agli U.U.G. e ai cronometristi;
 - k) fornire al D.G. ed al G.A.P., l'elenco dei Rappresentanti di Società;
 - l) predisporre tutta la modulistica necessaria;
 - m) gestire la gara utilizzando i supporti informatici indicati dalla F.I.C.K.;

Art. 2.4 – Soccorso in acqua e Responsabile del soccorso in acqua

1. Il C.O. deve assicurare un soccorso in acqua adeguato a garantire la sicurezza dei concorrenti. Il servizio deve essere prestato da persone esperte e dotate di un'attrezzatura appropriata alle caratteristiche del percorso, alle condizioni ambientali e ai compiti loro affidati.
2. Il soccorso in acqua deve essere organizzato e coordinato da un soggetto particolarmente esperto e preparato che assume il compito di Responsabile del Soccorso in acqua. Il Responsabile del soccorso in acqua deve essere presente per tutta la durata della manifestazione, non può svolgere funzioni di qualsiasi altro genere e deve poter essere contattato, e poter contattare, dal D.G., dal Responsabile del C.O., dal G.A.P. e dallo Starter in

qualsiasi momento.

3. Il Responsabile del soccorso in acqua è il responsabile dell'efficienza del servizio per tutta la durata della manifestazione. Se egli ritenesse, che per qualsiasi motivo, sono venuti meno i requisiti minimi necessari a garantire un'azione efficace, deve immediatamente informare il D.G., ed il G.A.P., affinché la manifestazione sia sospesa.
4. Le imbarcazioni di soccorso devono essere dotate di radio per comunicazioni immediate di intervento.

Art. 2.5 – Soccorso medico

Il C.O. deve assicurare per l'intera durata della manifestazione la presenza costante di un adeguato soccorso medico che preveda almeno un'autoambulanza con dispositivi di rianimazione e con relativo personale e di un medico.

Art. 2.6 – Direttore di Gara

1. Il D.G. è nominato, con comunicazione scritta:
 - dal Presidente Federale, per i Campionati Italiani e per le gare Nazionali;
 - dal Presidente del C.R., o dal D.R., per i Campionati Regionali, per le gare Regionali e Interregionali.
2. Il D.G. rappresenta la F.I.C.K. per tutti gli aspetti inerenti all'organizzazione ed allo svolgimento della manifestazione e deve presentarsi sul luogo di gara almeno 30 minuti prima dell'inizio dell'accredito. Ad eccezione degli aspetti relativi alle decisioni arbitrali, di esclusiva competenza del G.A.P., al D.G. compete la direzione della manifestazione e deve adoperarsi e disporre affinché il tutto si svolga al meglio, nella massima sicurezza e secondo le norme contenute nel presente codice, nonché in linea con tutti i dettami propri della F.I.C.K.
3. La presenza del D.G. è uno dei requisiti indispensabili per lo svolgimento della manifestazione. In caso di sua assenza o per un improvviso e grave impedimento o per causa di forza maggiore, egli deve immediatamente comunicarlo al C.O., al G.A.P. ed al competente organo nominante. Quest'ultimo deve provvedere alla nomina per iscritto di un suo sostituto che svolgerà la medesima funzione. Tale comunicazione deve essere trasmessa, oltre al nominato, al C.O. ed al G.A.P.
4. Il D.G. svolge il suo compito interagendo costantemente con il G.A.P., con il Responsabile del C.O. e con il Responsabile del soccorso in acqua.
5. I compiti del D.G. sono:
 - a) contattare con largo anticipo il Responsabile del C.O. per verificare che le fasi organizzative procedano nei tempi e nei modi programmati;
 - b) verificare che siano rispettate tutte le norme organizzative prescritte dal presente codice;
 - c) vigilare affinché il C.O. si predisponga per organizzare la manifestazione secondo quanto prescritto dal presente codice e le indicazioni del bando di gara;
 - d) verificare che l'O.d.P. sia redatto correttamente;
 - e) verificare che il campo di gara sia conforme alle prescrizioni del presente codice, e con le indicazioni del bando di gara;
 - f) spostare, in caso di giustificati motivi, gli orari di partenza, modificare il percorso di gara o, in caso di prolungata persistenza dell'impedimento, annullare la manifestazione. In questo caso la manifestazione viene spostata o annullata secondo quanto indicato dall'art. 3.13;
 - g) sovrintendere alle operazioni di accredito dirimendo tutte le eventuali controversie che dovessero insorgere;
 - h) riunire, ogni qualvolta ne ravvisasse la necessità, i Rappresentanti di Società;
 - i) nominare sul campo, a seguito di giustificati motivi, su indicazione del G.A.P., U.U.G.;
 - j) verificato che sussistono i requisiti necessari, ricevuto l'assenso dal G.A.P., dal Responsabile del C.O., dal Responsabile del soccorso in acqua e dal Responsabile dei cronometristi, dare l'autorizzazione all'inizio della manifestazione;
 - k) verificare che per tutta la durata della manifestazione sussistano le condizioni necessarie per garantire un adeguato soccorso in acqua e un'adeguata assistenza medica;
 - l) sospendere immediatamente la manifestazione, sino a quando le condizioni non siano tornate normali, per il venir meno del requisito di cui al punto precedente, nonché per il verificarsi di altri improvvisi impedimenti oggettivi;
 - m) preso atto che tutti i concorrenti hanno concluso la propria prova, trascorsi i tempi utili per la presentazione di eventuali reclami, ricevuto l'assenso del G.A.P., dichiarare terminata la manifestazione;

- n) annullare la manifestazione qualora non sussistano le condizioni per iniziarla e/o per portarla a termine interamente;
 - o) comminare le multe previste nel presente regolamento, i cui importi sono stabiliti annualmente dal C.F.;
 - p) estromettere dalle singole gare o adottare altri provvedimenti disciplinari nei confronti di affiliati o di atleti che, durante lo svolgimento di una singola competizione o durante lo svolgimento della gara, abbiano violato le norme di correttezza sportiva. Di tali provvedimenti informerà il G.A.P.
 - q) segnalare agli organi di Giustizia Federale i casi dove abbia raffigurato l'ipotesi di illecito sportivo e/o disciplinare;
 - r) decidere in merito ad ogni altra questione insorta durante lo svolgimento della manifestazione, e non normata dai Regolamenti Federali;
 - s) adempiere tutte le eventuali richieste avanzate dai competenti uffici Federali;
 - t) deve trasmettere agli uffici federali, entro sette giorni dal termine della manifestazione, la Cartellina Documentazione gara compilata in ogni parte.
6. Le decisioni del D.G. sono inappellabili ed hanno esecutività immediata.

Art. 2.7 – Giuria: designazione e convocazione

1. La giuria è composta dal G.A.P. e dagli UU.G. ausiliari. La presenza del G.A.P. è requisito necessario per la validità della manifestazione.
2. Le giurie sono designate e convocate:
 - a) per le gare Internazionali in Italia, ad esclusione di quelle bandite da I.C.F. ed E.C.A., per le Gare/Campionati Nazionali le giurie sono designate dalla D.A.C. e convocate dal Presidente D.A.C., almeno 15 giorni prima, tramite e-mail con conferma di ricevimento;
 - b) per le Gare/Campionati Regionali e le Gare Interregionali le giurie sono designate dal F.A.R. della regione in cui si svolge la gara che designa UU.G. della stessa regione ma può avvalersi, per manifestazioni di particolare complessità, anche di UU.G. provenienti da fuori regione. Le giurie saranno convocate dal Presidente/Delegato della regione in cui si svolge la manifestazione, almeno 10 giorni prima, tramite e-mail con conferma di ricevimento.

Art. 2.8 – Giudice Arbitro Principale

1. Il G.A.P. presiede la giuria ed esercita la direzione tecnica della gara, avvalendosi della collaborazione degli UU.G. ausiliari e degli A.G.
2. In particolare, le attribuzioni del G.A.P. sono:
 - a) assegnare gli incarichi arbitrali a ciascun U.G., che compone la giuria, e ciascun A.G.;
 - b) per giustificati motivi, chiedere al D.G. la nomina sul campo di UU.G. Ausiliari;
 - c) riunire la giuria almeno una volta prima dell'inizio della manifestazione e poi ogni qualvolta se ne ravvisi la necessità;
 - d) la possibilità di ispezionare il campo di gara per verificarne la conformità con le norme indicate dal presente codice;
 - e) disporre controlli a campione per verificarne l'identità degli atleti che deve essere comprovata dall'esibizione di un documento di riconoscimento con validità legale;
 - f) far rispettare le decisioni tecniche contemplate nel presente codice;
 - g) verificare che la classifica rispecchi quanto indicato dai rapporti dei cronometristi e degli UU.G.;
 - h) notificare ai Rappresentanti di Società le squalifiche comminate dagli UU.G.;
 - i) esaminare e pronunciarsi in merito a tutte le richieste di verifica relative alle decisioni arbitrali, o a particolari episodi tecnici verificatisi nel corso della gara;
 - j) esaminare e pronunciarsi in merito ai reclami, relativi allo svolgimento delle gare o alle decisioni arbitrali, presentati dai Rappresentanti di Società;
 - k) chiedere al D.G., per giustificati motivi tecnici e/o di sicurezza, la sospensione immediata della gara;
 - l) segnalare al D.G., le multe previste nel presente regolamento.

Art. 2.9 – Ufficiali di Gara

1. Il G.A.P. assegna i seguenti incarichi arbitrali:
 - a) **Starter**: dirige le operazioni di partenza, commina l'infrazione di "falsa partenza" e la sua decisione è definitiva ed inappellabile. Lo Starter non ammette alla partenza, comunicandolo al G.A.P., i concorrenti che:

- non indossano il salvagente, se previsto dal bando;
- non sono presenti nella zona di partenza nei tempi previsti dall'art. 3.4;
- non hanno il corretto numero di gara fissato, con il porta-numero, sull'imbarcazione;
- non rispettano le sue istruzioni.

Lo Starter è in costante comunicazione con il Capo dei Giudici di Arrivo;

- b) **Allineatore:** provvede all'appello degli equipaggi, li posiziona secondo i numeri d'acqua, li sollecita a portarsi sulla linea di partenza e poi solleva la bandiera bianca per segnalare allo Starter l'avvenuta sistemazione. Nelle gare di dragon boat l'allineatore è anche dotato di più serie di numeri (da 1 a 9) che in caso di necessità può fornire all'atleta che ha sbagliato mettere il suo numero di corsia. Agli atleti che si presentassero senza numero non sarà permesso la partenza;
- c) **Giudice di Percorso:** controlla il corretto svolgimento delle gare. Nelle gare sui 1.000 m segue i concorrenti a bordo di un motoscafo a lui riservato. Qualora, per cause di forza maggiore, fosse impossibilitato a seguirle, il/i Giudice/i di Percorso sarà/saranno posizionato/i secondo le istruzioni del G.A.P. per controllare il percorso. Nelle gare sui 500 m gli Arbitri di Percorso si posizioneranno come stabilito dal G.A.P. Nelle gare sui 200 m gli Arbitri di Percorso non seguono i concorrenti, ma sostano dietro la linea di partenza ed oltre il traguardo. Se la gara si è svolta regolarmente il Giudice di Percorso solleva la bandiera bianca, altrimenti segnala l'equipaggio colto in difetto sollevando la bandierina rossa e comunicandolo al G.A.P., che provvederà a notificare l'eventuale squalifica;
- d) **Giudice di Virata:** controlla dal posto più idoneo che tutti i concorrenti effettuino regolarmente la virata, segnalando nel più breve tempo possibile al G.A.P., per la notifica della squalifica, gli equipaggi che hanno commesso infrazioni;
- e) **Giudici di Arrivo:** sono collocati in una posizione tale da vedere bene l'intera linea di arrivo e stabiliscono l'ordine con il quale i concorrenti hanno tagliato il traguardo. Essi sono coordinati dal Capo dei Giudici d'Arrivo, nominato dal G.A.P., a cui compete anche curare la trascrizione, sugli appositi moduli, dell'ordine ufficiale d'arrivo e dei tempi rilevati dai cronometristi. I moduli così completati e vistati sono consegnati alla Segreteria Gara. In caso di disaccordo sul piazzamento di uno o più equipaggi, il verdetto finale deve sempre coincidere con il risultato del fotofinish, se presente. In sua assenza il risultato viene deciso con voto a maggioranza semplice. In caso di parità, il Capo dei Giudici di Arrivo ha voto preponderante. La decisione dei G.d.A. è definitiva ed inappellabile.
- f) **Addetto al Controllo:** verifica la regolarità delle imbarcazioni chiamate al controllo, e su disposizione del G.A.P. e/o del Capo dei G.d.A., verifica l'identità dei concorrenti che dovranno esibire un documento di riconoscimento con validità legale. Gli equipaggi che non si presentano al controllo, che sono riconosciuti irregolari al controllo stesso, che hanno utilizzato imbarcazioni non conformi alle norme previste dall'art. 1.14, saranno squalificati.
2. Un U.G. può ricoprire due o più incarichi.
3. Ogni U.G. che usi le attrezzature necessarie per lo svolgimento dei suoi compiti ha l'obbligo di controllare che esse siano perfettamente funzionanti. Nel caso si riscontrino delle lacune e/o malfunzionamenti le stesse dovranno essere immediatamente comunicate al G.A.P. che provvederà a interessare il Responsabile del C.O. e/o il Direttore di Gara.
4. Le aree dove operano gli U.G. sono interdette, tranne l'area di Arrivo per i Rappresentanti di Società, a persone non autorizzate a meno che queste non siano state convocate dal D.G. e/o dal G.A.P.

Art. 2.10 – Cronometraggio

1. Nelle gare Nazionali e di Campionato Italiano, il cronometraggio sarà affidato dalla F.I.C.K. ad una associazione di cronometristi affiliata alla F.I.Cr. o ad un altro soggetto di comprovate capacità.
2. Nelle gare Regionali/Interregionali e di Campionato Regionale il cronometraggio, previa indicazione sul bando di gara, può essere affidato ad altro soggetto designato dal C.O.
3. In presenza di fotofinish, il rilevamento dei tempi è effettuato al millesimo di secondo e pubblicato al centesimo di secondo. Qualora la differenza sia uguale o inferiore a 5/1000, agli equipaggi interessati sarà assegnato lo stesso tempo.
4. Due o più concorrenti che fanno segnare lo stesso tempo, saranno classificati ex aequo.
5. I tempi rilevati dai cronometristi sono inappellabili.

Art. 2.11 – Rappresentanti di Società

1. Con le iscrizioni, e attraverso conferma in sede di accredito, ciascun affiliato comunica il nominativo di un suo

tesserato maggiorenne (Dirigente, Tecnico) ivi presente che lo rappresenterà per tutta la durata della manifestazione. Nel caso tale ruolo sia ricoperto da un proprio atleta, questo deve essere maggiorenne e delegato, con attosottoscritto, dal Presidente societario.

2. Il Rappresentante di Società non può essere un componente del C.O.
3. Il Rappresentante di Società è l'unico soggetto abilitato a compiere, in nome e per conto dell'affiliato, gli atti ufficiali di qualsiasi tipo, necessari o richiesti durante lo svolgimento della manifestazione, attenendosi scrupolosamente a quanto previsto dal presente codice.
4. Un affiliato può delegare, con atto sottoscritto da un suo dirigente tesserato, la propria rappresentanza per l'intera manifestazione, o parte di essa, al Rappresentante di un altro affiliato già accreditato, purché quest'ultimo sia tesserato alla F.I.C.K. nella posizione di Tecnico o di Dirigente.

Art. 2.12 – Bando di gara

1. Il bando di gara è redatto dal C.O. in conformità agli articoli presenti in questo codice e, secondo le eventuali prescrizioni della F.I.C.K. In particolare, deve indicare:
 - a) denominazione della manifestazione;
 - b) località e data di svolgimento della manifestazione;
 - c) C.O. e relativi recapiti;
 - d) classificazione e specialità della manifestazione;
 - e) descrizione del percorso (distanza e particolarità);
 - f) tipi di imbarcazione, categorie ammesse e relativi orari di partenza;
 - g) nominativi del D.G., Responsabile del C.O. e del Responsabile del soccorso in acqua;
 - h) soggetto a cui è affidato il cronometraggio;
 - i) modalità e scadenza iscrizioni;
 - j) ammontare della tassa di iscrizione per atleta/gara;
 - k) modalità e scadenza dei ritiri;
 - l) data, ora, luogo e modalità dell'accredito;
 - m) se prevista la disputa di eventuali finali "B" e "C";
 - n) se previsto controllo del peso imbarcazione (obbligatorio per i Campionati Italiani e gare di selezione);
 - o) modalità (programma e orario) delle cerimonie di premiazione.
2. Il bando deve essere controfirmato:
 - a) dal Presidente Federale e dal Segretario Generale della F.I.C.K. per le manifestazioni Internazionali in Italia, i Campionati Italiani, le manifestazioni Nazionali;
 - b) dal Presidente e dal Segretario del C.R. (o dal D.R.) competente territorialmente per i Campionati e le manifestazioni Regionali e Interregionali.
3. È obbligatorio rispettare tutte le indicazioni contenute nel bando di gara, in particolare quelle relative al percorso e agli orari di gara. Solamente il D.G., per giustificati motivi, può apportare eventuali modifiche a quanto previsto dal bando.
4. Il bando delle gare Internazionali in Italia, dei Campionati Italiani e delle gare Nazionali, deve essere pubblicato, a cura della Segreteria Federale, sul sito istituzionale F.I.C.K., e trasmesso agli affiliati almeno 15 giorni prima della data prevista della manifestazione.
5. Il bando dei Campionati e delle gare Regionali e Interregionali deve essere pubblicato dai C.R./D.R. e trasmesso al Presidente Federale ed ai propri affiliati almeno 10 giorni prima della data prevista della manifestazione.

Art. 2.13 – Iscrizioni e tasse di iscrizione

1. Le iscrizioni alle gare di atleti tesserati presso la F.I.C.K. devono essere effettuate dai rispettivi affiliati nei modi e nei termini indicati dal bando di gara in conformità alle indicazioni fissate del C.F. all'inizio di ogni stagione agonistica.
2. La partecipazione di atleti tesserati presso federazioni sportive estere può avvenire solo se richiesta dalle rispettive federazioni tramite richiesta e-mail, da inviarsi nei termini indicati dal bando di gara, alla segreteria federale. La F.I.C.K. quindi provvederà a comunicare al C.O., al D.G. e al G.A.P. se l'iscrizione è stata accettata o respinta.
3. Gli equipaggi intersocietari devono essere iscritti da entrambi gli affiliati che devono provvedere al pagamento della tassa di iscrizione per i propri atleti. La loro partecipazione è regolamentata dal C.F. con apposita circolare annuale. Non sono comunque consentiti nel Campionato Italiano di Società.
4. Gli importi delle tasse di iscrizione sono fissati dal C.F. all'inizio di ogni stagione agonistica. La tassa deve essere

versata, pena l'esclusione dalle gare, dall'affiliato al C.O. al momento dell'accredito.

Art. 2.14 – Sostituzioni

1. Ogni affiliato può sostituire un atleta con un altro atleta già iscritto ad una delle gare della manifestazione, fermo restando i limiti previsti dall'art. 1.11.
2. Le sostituzioni devono essere comunicate, mediante l'apposito modulo predisposto dal C.O., dal Rappresentante di Società, al momento dell'accREDITAMENTO, e le sostituzioni sono definitive.
3. Per gravi e comprovati motivi il D.G. può consentire la sostituzione dell'atleta, sino ad un'ora prima della partenza della specifica gara.
4. Nelle singole gare ad eliminazione sono ammesse sostituzioni solo prima delle batterie.
5. Gli UU.G. segnalano al G.A.P. gli atleti/equipaggi che, ad un controllo, risultino non regolari.

Art. 2.15 – Ritiri

1. I concorrenti ritirati secondo le modalità ed entro i termini indicati nel bando di gara, non pagano la tassa d'iscrizione.
2. I concorrenti ritirati dal Rappresentante di Società durante l'accredito, pagano la tassa d'iscrizione.
3. I concorrenti ritirati dopo l'accredito, o che non si presentano in partenza, oltre al pagamento della tassa d'iscrizione, sono multati con la sanzione determinata dal C.F. all'inizio di ciascuna stagione agonistica. La sanzione deve essere versata dall'affiliato alla **F.I.C.K.**
4. Il D.G. può sospendere l'applicazione della sanzione nel caso l'affiliato dimostri che il ritiro del proprio concorrente, o la sua totale assenza dalla manifestazione, è dovuta a cause di forza maggiore.
5. Ogni comunicazione deve avvenire in forma scritta ed è definitiva.

Art. 2.16 – Accredito

1. L'accredito si svolge nel luogo e nei tempi indicati dal bando di gara.
2. Per partecipare alla manifestazione ciascun affiliato deve effettuare l'accredito tramite il proprio Rappresentante di Società, in forma diretta o tramite altro Rappresentante di Società presente alla manifestazione appositamente delegato per iscritto. In assenza del Rappresentante di Società, durante l'accredito, le iscrizioni sono confermate d'ufficio con tutti gli atleti titolari.
3. Nelle Gare Nazionali e nei Campionati Italiani il C.O., al momento dell'accredito, consegna a ciascun affiliato iscritto, l'estratto riportante solo le iscrizioni dell'affiliato.
4. I Rappresentanti di Società durante l'accredito devono confermare o ritirare i propri concorrenti utilizzando l'elenco appositamente preparato dal C.O.
5. Entro due ore dal termine dell'accredito il C.O. deve esporre all'Albo delle Comunicazioni Ufficiali il programma definitivo, completo degli ordini di partenza. Il programma definitivo deve essere consegnato agli Affiliati che ne fanno richiesta.
6. Per le gare ed i Campionati Regionali e per le Gare Interregionali, il C.O. già in fase di accredito distribuisce ai Rappresentanti di Società il programma definitivo e l'O.d.P. delle gare senza fasi eliminatorie, annotando le variazioni solo sugli ordini di partenza da consegnare al D.G., agli UU.G., ai Cronometristi e su uno che al termine dell'accredito viene esposto all'Albo delle Comunicazioni Ufficiali. Le batterie, se previste, devono essere formate in base al numero effettivo dei partecipanti ed essere esposte all'Albo delle Comunicazioni Ufficiali almeno mezz'ora prima dell'inizio delle gare.
7. Al termine dell'accredito può essere prevista, se specificato nel bando di gara, la riunione dei rappresentanti di società per comunicazioni da parte del C.O. e/o del G.A.P.

Art. 2.17 – Numeri di gara e abbigliamento

1. Ogni imbarcazione in gara deve essere contrassegnata da un numero. Ogni affiliato dovrà dotarsi di almeno una serie di numeri da 1 a 9.
2. Il numero di colore nero deve essere apposto su entrambi i lati di un pannello bianco di 18 x 20 cm. con un carattere ben visibile. I numeri sul pannello, che deve essere in materiale plastico non trasparente, devono misurare 15 cm di altezza e 25 mm di spessore. A far data dal 1° gennaio 2025 i numeri apposti su pannelli a fondo giallo non saranno più consentiti.
3. Il Capitano è responsabile che il numero dell'imbarcazione sia posizionato correttamente e visibile per tutta la durata della gara.
4. Per le gare di fondo, i numeri di gara sono forniti dal C.O. I Rappresentanti di Società devono ritirare i numeri

dei propri concorrenti secondo le indicazioni trasmesse dal C.O. e provvedere alla loro riconsegna al termine della gara.

5. Abbigliamento: i componenti l'equipaggio devono indossare tutti la stessa maglia per rendere l'equipaggio uniforme.
6. Se più barche della stessa Società competono nella stessa gara gli equipaggi devono indossare tutti la stessa divisa sociale o rendere gli equipaggi uniformi, pena una multa fissata dal CF all'inizio di ogni stagione agonistica.

PARTE 3 – REGOLE DI GARA

Art. 3.1 – Campo di gara – caratteristiche generali e misure

1. Il campo di gara deve avere per assi di simmetria segmenti di rette fra loro ortogonali, avere una lunghezza sufficiente ad effettuare i percorsi previsti, una larghezza tale da consentire l'allineamento di almeno 9 equipaggi alla distanza minima di 5 metri l'uno dall'altro, ed una profondità dell'acqua pressoché costante. Inoltre, vi deve essere uno spazio laterale sufficiente a consentire la risalita degli equipaggi non gareggianti. Dopo il traguardo vi deve essere uno spazio idoneo a permettere l'arresto degli equipaggi, e dove vi sia corrente essa deve essere di debole intensità e al contempo costante nei diversi punti del campo di gara.
2. Il rettangolo del campo deve essere misurato, segnalato e ben delimitato da boe rosse con bandierine rosse in materiale leggero posizionato ai 4 vertici.
3. Il campo di gara deve essere tracciato con grande precisione ed avere riferimenti fissi a terra o in acqua. Una sua planimetria, con segnati tutti gli elementi, deve essere affissa per tutta la durata della manifestazione all'Albo delle Comunicazioni Ufficiali. La planimetria deve sempre essere disponibile per l'ispezione da parte del G.A.P.
4. Le linee di partenza (partenza) e di arrivo (traguardo) sono individuate da bandierine o da boe rosse posizionate nei punti in cui tali linee intersecano i limiti esterni del campo e devono essere perpendicolari al percorso. La linea di arrivo e le corsie sono segnalate con cubi bianchi con numeri neri e posti a non meno di un metro, e a non più di due metri, dalla linea del traguardo.
5. Il campo di gara deve rimanere libero per tutta la durata delle gare ed è vietato a chiunque non sia in gara in quel momento, percorrerlo o attraversarlo. All'affiliato il cui atleta non rispetti tali divieti, è comminata una multa.
6. In funzione del tipo di manifestazione organizzata, il campo di gara deve avere le seguenti caratteristiche ed attrezzature:

GARE FINO A 1.000 m

CAMPIONATI ITALIANI

- lunghezza 1.000 m più uno spazio di arresto oltre l'arrivo di almeno 50 m;
- larghezza 81 m, suddiviso in 9 corsie ciascuna con larghezza di 9 m;
- profondità non inferiore a 2 m;
- per delimitare ciascuna corsia 10 spighe, cioè funi tese per tutta la lunghezza del campo e con boe di materiale leggero fissate a 25 m l'una dall'altra;
- 9 boe numerate da 1 a 9 (cubi bianchi con numeri neri, tranne la corsia 5 che deve essere di colore giallo con numero nero) poste a non meno di un metro, e a non più di due metri, dalla linea del traguardo per contrassegnare le corsie. I numeri devono essere visibili dalla torre d'arrivo e dai rispettivi concorrenti. Le boe sono posizionate sulle spighe a non meno di 1 m e a non più di 2 m dal traguardo in modo che i concorrenti le superino tenendo alla propria destra il numero relativo alla corsia assegnata. La corsia numero 1 deve essere posizionata a sinistra dello schieramento, se non diversamente stabilito per esigenze particolari. La boia numero 5 deve essere di colore giallo;
- sistema di partenza automatico o installazioni fisse (riva, banchina, ecc.) o galleggianti ancorate (barchette, zatteroni, ecc.) per garantire che gli equipaggi siano allineati e fermi al momento della partenza;
- fotofinish.

GARE NAZIONALI E CAMPIONATI ITALIANI MASTER. Rispetto ai Campionati Italiani di Dragon Boat sono consentite le seguenti varianti:

- minimo 4 spighe (1 ogni 3 corsie);

- linea di partenza volante (cioè, priva del sistema di partenza automatico o di installazioni fisse o ancorate);
- fotofinish. -

GARE INTERREGIONALI O GARE REGIONALI. Rispetto alle Gare Nazionali sono consentite le seguenti varianti:

- larghezza del campo non inferiore a 45 m (9 corsie con larghezza 5 m);
- campo delimitato lateralmente da due spighe formate da boe almeno ogni 250 m per le gare Regionali, e 100 m per quelle Interregionali;
- campo con obbligo, nelle sole gare di 200 m di delimitare tutte le corsie con boe sulla linea di partenza e di arrivo;
- percorso anche con leggera corrente, purché uniforme su tutte le corsie.

GARE DI FONDO. In queste gare sono previsti percorsi con virate su uno o più giri, anche con diversa lunghezza. Devono essere soddisfatte le seguenti condizioni:

- Il campo di gara deve essere delimitato da due spighe;
- la partenza può essere effettuata di fronte alla torre d'arrivo;
- la linea di partenza e quella di arrivo devono essere segnalate da boe rosse, o di altro colore, con bandierine rosse;
- la distanza tra la linea di partenza e la prima bandierina della prima virata deve essere in linea retta e di lunghezza non inferiore a 932,18 m e non superiore a 1.186,41 m;
- la distanza tra l'ultima bandierina della prima virata e la prima bandierina della seconda virata deve essere in linea retta e di lunghezza non inferiore a 932,18 m e non superiore a 1.186,41 m;
- le caratteristiche di tutti gli altri tratti di percorso dovranno essere conformi al punto precedente;
- il raggio di curva ammesso per ciascuna virata deve essere non inferiore a 27 m;
- le virate devono essere segnate da almeno sei boe a due colori (3 per le gare Interregionali, e per le gare ed i campionati Regionali), rosso e giallo, disposti secondo la diagonale, o sormontate da bandierine con gli stessi colori;
- le bandierine o le boe rosse che delimitano il traguardo devono essere collocate quanto più distanti possibili l'una dall'altra, affinché si abbia una linea di traguardo più lunga possibile.

In ogni caso la piantina del campo di gara, con le indicazioni del numero dei giri, le distanze ed il posizionamento delle boe dovrà essere affissa affinché le Società ed i partecipanti alla gara possano prenderne visione.

Per motivi eccezionali il D.G. può ammettere deroghe.

Art. 3.2 – Partenza

1. La linea di partenza deve essere contrassegnata da boe rosse con bandierine rosse
2. Gli equipaggi devono presentarsi, pena la squalifica, nella zona di partenza, posta nell'area entro i 100 m dalla linea di partenza, almeno 5 minuti prima dell'orario previsto dal programma, indossando la divisa sociale e con il numero fissato, tramite apposito porta-numero, sull'imbarcazione. Gli atleti su equipaggi multipli devono presentarsi con abbigliamento omogeneo, pena una multa fissata dal C.F. all'inizio di ogni stagione agonistica.
3. L'allenatore verifica la presenza dei concorrenti chiamandoli uno ad uno e li fa posizionare con il numero 1 a sinistra dello schieramento, se non diversamente stabilito per esigenze particolari, seguito alla sua destra dal 2 e così via. Gli assenti, o coloro che non rispondono alla chiamata, sono considerati ritirati.
4. In presenza di installazioni fisse, galleggianti o automatiche (ancorate sulla linea di partenza), lo Starter comunica, nelle gare in linea, ai concorrenti la partenza con la sequenza "PRONTI – FERMI – VIA". Per le gare di Fondo lo Starter dirà "PARTENZA ENTRO UN MINUTO".
5. Al "PRONTI" gli atleti inizieranno a:
 - posizionare le pagaie in fase di partenza;
 - non dovranno pagaiare in avanti;
 - durante questa fase le imbarcazioni non dovranno spostarsi in avanti e non dovranno forzare i blocchi;
 Quando lo Starter è soddisfatto del posizionamento degli atleti, e delle imbarcazioni, darà, tramite sparo o segnale acustico, il segnale di "VIA". Gli atleti potranno muoversi solamente al segnale e non sarà permesso loro di anticiparlo e dovranno pagaiare solo dopo aver udito il segnale (sparo o segnale acustico) del "VIA".
6. Ai concorrenti che non rispettano queste regole, lo Starter comminerà la "FALSA PARTENZA", comunicando la decisione all'equipaggio colto in difetto. Alla seconda "FALSA PARTENZA", l'equipaggio è squalificato.
7. Quando segnalato dallo starter, l'atleta/equipaggio prenderà la posizione di partenza designata in modo che

la prua della barca sia sulla linea di partenza. Quando tutte le barche sono allineate correttamente, l'allineatore/arbitro alzerà la bandiera bianca, in caso contrario alzerà la bandiera rossa e la abbasserà all'alzata della bandiera bianca.

8. Nel caso in cui l'installazione di partenza (gare in linea e fondo) non fosse ancorata o automatica, lo Starter, quando vede le imbarcazioni ferme ed allineate, richiama l'attenzione dei concorrenti con la frase "PRONTI" a cui segue immediatamente il "VIA".
9. Se lo Starter reputa che non vi siano le giuste condizioni per dare la partenza, chiama lo "STOP" e rimanda gli equipaggi dall'allineatore per ripetere, dall'inizio, la procedura di partenza.
10. Lo Starter sanziona con il "RICHIAMO UFFICIALE", equivalente ad una "FALSA PARTENZA", gli equipaggi che non si attengono alle istruzioni impartite. Se questi persistono, vengono squalificati dalla competizione.

Art. 3.3 – Percorso

1. Nelle competizioni fino a 1.000 m, gli equipaggi devono tenere la loro imbarcazione al centro della propria corsia. È consentita per brevi tratti una leggera deviazione che dovrà essere tempestivamente corretta per riportarsi al centro della corsia.
2. Le gare di 1.000 m saranno seguite da motoscafi, preferibilmente catamarani
3. Per le gare di 200 m gli U.U.G. si posizioneranno su barche separate a motore, due prima della linea di partenza, e due dietro la linea di arrivo. Una coppia di Giudici stazionerà prima della linea di partenza, una coppia di Giudici stazionerà dopo la linea di arrivo, due controlleranno le corsie da n. 1 a n. 4, due le corsie da n.6 a n. 9, la corsia n. 5 sarà controllata da entrambi i Giudici sia alle partenze sia agli arrivi. L'infrazione nella corsia n. 5 potrebbe essere segnalata da entrambi i Giudici oppure anche da un solo Giudice.
4. Per le gare di 500 m può essere adottato sia il sistema per le gare di 1000 m, oppure può essere adottato il sistema delle gare dei 200 m. Il G.A.P. deciderà quale sistema sia più appropriato da utilizzare.
5. Interruzione della gara: in caso di interruzione della gara il Giudice di percorso sorpassa tutte le imbarcazioni sventolando una bandiera rossa o un segnale sonoro continuo e constata che tutti gli atleti abbiano smesso di pagaiare. Se qualche concorrente non ottempera all'ingiunzione, il Giudice di percorso segnala immediatamente l'infrazione al G.A.P. Quando tutte le imbarcazioni hanno smesso di pagaiare, il Giudice di percorso dà il comando di ritornare sulla linea di partenza per una nuova partenza.
6. Un concorrente che si avvicina, in qualsiasi direzione, ad un altro concorrente per prenderne la scia e/o esce dalla propria corsia, con la barca o la pagaia, sarà squalificato.
7. Nelle competizioni di Fondo, i concorrenti possono deviare dalla loro traiettoria e prendere la scia di altri concorrenti solo se appartenenti alla medesima categoria e con lo stesso tipo di imbarcazione, purché non li danneggino.
8. Durante la gara, e fino al termine delle operazioni di controllo, non è consentito sostituire l'imbarcazione.
9. Durante la corsa il tamburino deve battere attivamente sul tamburo.

Art. 3.4 – Arrivo

1. La linea di arrivo (traguardo) è la linea che le prue degli equipaggi (testa del dragone) devono superare per terminare la gara. Essa è perpendicolare all'asse longitudinale del campo, quindi parallela alla linea di partenza.
2. Di fronte alla postazione di arrivo dove sono sistemati i Giudici di Arrivo, è posto un sottile filo teso verticalmente che corrisponde alla linea del traguardo. Sulla riva opposta a quella dove sono i Giudici di Arrivo, in corrispondenza del traguardo, viene collocato un pannello giallo con, al centro, una linea nera. Guardando il filo e la linea nera, i Giudici di Arrivo valutano l'esatto istante in cui arrivano gli equipaggi. Qualora la natura del campo di gara non permetta di tralasciare efficacemente sulla linea indicata dalla tabella, si ovvia tralasciando su due sottili di acciaio tesi verticalmente, distanziati a non meno di 75 cm. e giacenti sulla linea del traguardo.
3. La linea di arrivo (traguardo) è anche il riferimento per collocare correttamente le apparecchiature automatiche del fotofinish.
4. Un concorrente arriva nel momento in cui la prua della sua imbarcazione, con a bordo l'intero equipaggio, taglia la linea del traguardo, compresa fra le boe, pagaiando come previsto dall'art. 1.13.
5. Se due o più imbarcazioni tagliano il traguardo contemporaneamente, come previsto dall'art. 2.10, viene loro attribuita la stessa classifica. Nel caso la gara sia una fase eliminatoria vengono applicate le seguenti regole:
 - a) se tutti gli equipaggi pari merito sono qualificati per la fase successiva si assegna loro la gara e la corsia tramite sorteggio;
 - b) se non tutti gli equipaggi pari merito sono qualificati per la fase successiva, essi, se il campo lo permette, passano tutti alla fase successiva utilizzando la corsia 10 (o la 0) e assegnando loro la gara e la corsia per

sorteggio;

- c) se non tutti gli equipaggi pari merito sono qualificati per la fase successiva, e il campo non permette di utilizzare la corsia 10, viene deciso per sorteggio chi è ammesso alla fase successiva.

Art. 3.5 – Esposizione dei risultati e classifica

1. Al termine di ciascuna gara il C.O. deve affiggere la classifica validata dal G.A.P., o dal Capo dei G.d.A., all'Albo delle Comunicazioni Ufficiali, in prossimità del traguardo, oppure pubblicarla online sul sito ufficiale della manifestazione.
2. Trascorsi 20 minuti dall'affissione all'Albo, o dalla pubblicazione online, in mancanza di richieste di verifica, e/o reclami, e/o altri rilievi della giuria, la classifica diventa definitiva.

Art. 3.6 – Virate

1. Nelle gare di Fondo, i giri di boa devono essere effettuati in senso antiorario, se non diversamente indicato nel bando di gara. Al passaggio di una boa il concorrente più esterno deve lasciare il passaggio a quello più interno.
2. Un concorrente è squalificato se passa all'interno di una o più boe. Non è squalificato se tocca una boa, a meno che il Giudice di Virata non ritenga che ne abbia tratto evidente vantaggio.
3. Se un atleta, a causa di una collisione, salta una boa, chi ha causato la collisione sarà squalificato. L'atleta che ha saltato la boa a causa della collisione non sarà penalizzato.

Art. 3.7 – Sorpasso

2. Nelle gare di fondo quando un'imbarcazione ne sorpassa un'altra non la deve ostacolare e/o danneggiare in nessun modo. È vietato all'imbarcazione che sta per essere sorpassata cambiare traiettoria per creare difficoltà all'imbarcazione sorpassante.
3. Quando un'imbarcazione gareggia in un gruppo deve attenersi a una certa distanza dalle altre barche, in modo da evitare una possibile collisione. Tale regola sarà applicata a qualsiasi manovra che venga fatta all'interno del gruppo.
4. Se l'equipaggio, durante il sorpasso, compie un'irregolarità e da questa ne trae un vantaggio significativo, sarà squalificato.

Art. 3.8 – Rovesciamento

1. Nelle gare in linea e nel Fondo, l'equipaggio che riesce a risalire in barca senza alcun aiuto esterno può riprendere la gara.

Art. 3.9 – Collisione e danneggiamenti

1. L'equipaggio che causa la collisione con un altro e ne danneggia l'imbarcazione o la pagaia, è squalificato.
2. La Società a cui appartiene l'equipaggio che causa il danneggiamento è tenuta a risarcire il danno alla Società danneggiata.
3. La collisione è un evento in cui un atleta o qualsiasi parte della sua barca o con la pagaia tocca la barca o la pagaia di un altro atleta e lo svantaggia.
4. Un atleta giudicato dall'U.G. responsabile di una collisione, o che danneggia la barca o la pagaia di un altro atleta, che devia dalla sua linea di percorso senza una ragione, ma anche deliberatamente bloccando o impedendo all'atleta sopraggiungente di seguire il suo percorso, sarà squalificato.

Art. 3.10 – Interruzione della gara

1. Dopo una partenza regolare, la gara può essere interrotta solo per cause di forza maggiore (come la comparsa improvvisa di un ostacolo sul percorso). Gli equipaggi sono richiamati dal Giudice di Percorso, che alza la bandiera rossa e da un segnale sonoro, e devono immediatamente fermarsi.
2. Quando una gara è dichiarata nulla viene data una nuova partenza e gli equipaggi devono ripresentarsi sulla linea di partenza, nella stessa formazione che avevano nella gara annullata.
3. Se una gara viene dichiarata nulla, nessun cambiamento di composizione dell'equipaggio è consentita nella nuova partenza.

Art. 3.11 – Sospensione o annullamento di una manifestazione

1. Una manifestazione è sospesa quando, prima o dopo l'inizio della stessa, momentanei impedimenti non ne consentono lo svolgersi per un tempo limitato. Venuto meno l'impedimento, la manifestazione riprende per

essere regolarmente portata a termine entro la data indicata dal bando.

2. Una manifestazione è annullata quando, dopo essere stata sospesa, non è possibile riprenderla in tempo utile per concluderla entro la data indicata nel bando di gara. In questo caso la gara è nulla a tutti gli effetti e anche i risultati eventualmente acquisiti non concorrono nel computo del punteggio.
3. Nel caso 48 ore prima di una manifestazione Nazionale o di Campionato Italiano (o 24 ore prima dell'inizio di una gara Regionale/Interregionale o di un Campionato Regionale), non sussistessero i requisiti necessari per la disputa della stessa, il C.O. ha l'obbligo di comunicarlo immediatamente al D.G. che deve valutare la gravità di tali impedimenti e eventualmente annullare la manifestazione. In tal caso il C.O. ha l'obbligo di informare tempestivamente gli UU.G., gli affiliati ed i competenti Uffici Federali.
4. Qualora per cause di forza maggiore una manifestazione fosse annullata, il Presidente Federale (il Presidente del C.R. o il D.R., per le gare regionali, interregionali o campionati Regionali, e previa autorizzazione del Presidente Federale), con provvedimento da sottoporre a successiva ratifica del C.F., può bandire un'altra manifestazione in sostituzione di quella annullata. In tal caso sono da ripetere ex novo tutte le procedure organizzative, iscrizioni comprese.

Art. 3.12 – Controllo materiali

1. Il controllo delle imbarcazioni, e dei sussidi al galleggiamento, avviene, nell'apposita zona predisposta dal C.O. la zona deve essere dotata di una bilancia di precisione.
2. Il controllo viene effettuato a campione al termine delle varie fasi della gara e i concorrenti scelti devono portarsi immediatamente con l'imbarcazione ed il sussidio al galleggiamento utilizzati in gara, nella zona destinata al controllo imbarcazioni a disposizione degli UU.G., pena la squalifica
3. Nelle gare di selezione e di Campionato Italiano coloro che si qualificano alle semifinali verranno controllati casualmente. Verranno controllati d'ufficio i tre equipaggi più il primo non qualificato, che si qualificano per le finali ed i primi quattro equipaggi delle finali. Oltre a questi gli UU.G. possono comunque compiere controlli a campione anche su altri equipaggi.
4. Gli equipaggi, prima della gara, possono procedere autonomamente al controllo della propria imbarcazione. Tale controllo, anche se svolto alla presenza di un UU.G., non costituisce in alcun modo un precedente nel caso di un successivo controllo ufficiale post gara.
5. Gli affiliati sono responsabili della conformità delle barche utilizzate dagli equipaggi, secondo i requisiti tecnici di cui all'art. 1.13.

Art. 3.13 – Squalifiche

1. Gli UU.G. segnalano al G.A.P. per la squalifica, per ragioni meramente tecniche, gli equipaggi che:
 - a) non rispettano le regole di gara;
 - b) ad un controllo risultano aver gareggiato con un'imbarcazione non conforme all'art. 1.13 e/o risultano non essere in regola con le attrezzature di sicurezza;
 - c) ricevono aiuti esterni non consentiti dal presente codice di gara. Per aiuto esterno si intende:
 - ogni aiuto dato direttamente all'equipaggio in gara o all'imbarcazione
 - dare ad un equipaggio una pagaia di ricambio;
 - far dirigere, spingere o mettere in movimento il dragon boat da terzi;
 - accompagnare un equipaggio per tutto o per un tratto del percorso, con un altro dragon boat o con qualsiasi tipo di natante;
 - dare indicazioni all'equipaggio per mezzo di apparecchiature radiotrasmettenti.
2. La squalifica deve essere notificata dal G.A.P. al Rappresentante di Società il prima possibile dopo la conclusione della gara dove è stata comminata. Nelle gare di Fondo, a seguito di squalifica, gli UU.G. obbligano l'equipaggio squalificato ad abbandonare il campo di gara il prima possibile, ed il G.A.P. notifica al Rappresentante di Società la squalifica.
3. Qualora il Rappresentante di Società, chiamato più volte, non si presentasse dal G.A.P. nei 20 minuti successivi alla prima chiamata, la squalifica diventa definitiva.

Art. 3.14 – Richiesta di verifica e Reclami

1. I rappresentanti di società possono presentare un reclamo al D.G. per fatti che si sono verificati nel corso della manifestazione, in contrasto con il presente C.d.G. ma che non riguardano decisioni arbitrali. Il reclamo deve essere presentato in forma scritta e accompagnato dal versamento della tassa di reclamo dell'importo definito ad inizio stagione dalla FICK. Un reclamo è preso in considerazione solo se è presentato nel lasso di tempo che

intercorre dall'apertura dell'accredito ai 10' successivi all'esposizione della classifica ufficiale dell'ultima prova in programma. Il D.G. dopo aver esaminato tutte le informazioni disponibili attinenti all'oggetto del ricorso comunica informata scritta la sua decisione al rappresentante di società che ha sporto ricorso ed a eventuali altri soggetti interessati dalla decisione. Se il reclamo è accolto la tassa è restituita al rappresentante di società, se è respinto la tassa viene trattenuta dal C.O. La decisione del D.G. è appellabile secondo quanto stabilito dal Regolamento di Giustizia Federale. Il D.G. al termine della manifestazione deve trasmettere alla segreteria federale copia degli eventuali reclami e dei relativi verdetti.

2. I rappresentanti di società possono presentare una richiesta di verifica al G.A.P., per decisioni arbitrali o per fatti che potrebbero essere oggetto di decisioni arbitrali che si sono verificati nel corso della gara, oppure per chiedere il ricalcolo del tempo fatto segnare da un concorrente. Il G.A.P., dopo aver esaminato tutte le informazioni disponibili attinenti all'oggetto della richiesta, comunica la sua decisione che è definitiva ed inappellabile. Una richiesta di verifica è presa in considerazione solo se presentata entro 10 minuti dall'esposizione della classifica ufficiale della prova oggetto della richiesta
3. Reclami relativi allo svolgimento di una singola gara o a decisioni arbitrali devono essere rivolti dal Rappresentante di Società al G.A.P. entro 20 minuti dall'affissione all'Albo per le Comunicazioni Ufficiali della classifica della gara oggetto del reclamo o dalla notifica della squalifica. Unitamente il Rappresentante di Società deve allegare la ricevuta di versamento della tassa di reclamo (stabilita all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale) versata alla segreteria gare. Tale ricevuta sarà controfirmata dal G.A.P. con l'esito del reclamo. La tassa di reclamo è restituita, dalla segreteria gare, qualora il reclamo sia accolto.
4. Il G.A.P. deve notificare al Rappresentante di Società, la sua decisione nei 20 minuti successivi alla presentazione del reclamo.
5. Copia dei reclami e delle decisioni arbitrali devono essere allegate alla cartellina Documentazione Gara.

Art. 3.15 – Multe

- 1) Le multe previste nel presente regolamento, i cui importi sono stabiliti annualmente dal C.F, sono comminate dal Direttore Gara.
- 2) Su segnalazione del GAP, il D.G. può comminare anche le seguenti multe:
 - art. 2.17 comma 6 – numeri di gara e abbigliamento;
 - art. 3.1 comma 5 – campo di gara caratteristiche e misure;
 - art. 3.2 comma 2 – Partenza
- 3) Tutte le multe comminate dovranno essere riportate in un apposito verbale, redatto e firmato dal D.G. e dal G.A.P, ed inserito nella Cartellina Gare che sarà inviata alla FICK come previsto dall'*art. 2.6 comma 5 lettera t)*,
- 4) Tutte le multe devono essere pagate alla FICK entro e non oltre il termine di 30 giorni dal ricevimento dell'avviso della stessa.

PARTE 4 – RESPONSABILITÀ E DOPING

Art. 4.1 – Responsabilità ed obbligo di soccorso

1. Ciascun Rappresentante di Società è responsabile della partecipazione alle gare degli atleti tesserati presso l'affiliato che rappresenta, in particolar modo se essi sono minorenni. Il Rappresentante di Società, dal momento che accetta di rivestire questo ruolo, implicitamente dichiara di conoscere le norme indicate nel presente codice e di avere competenze tecniche sufficienti per saper valutare le difficoltà ed i pericoli che presenta il corso d'acqua nel tratto che gli atleti dovranno navigare. Pertanto, ciascun Rappresentante di Società, deve accertarsi della conformità delle imbarcazioni e dell'equipaggiamento degli atleti tesserati presso l'affiliato che rappresenta e, che questi ultimi abbiano capacità tecniche per partecipare alla gara.
2. La F.I.C.K., il C.O., il D.G., il G.A.P., gli U.U.G., non sono responsabili per eventuali infortuni a persone o danni alle attrezzature o ad altri beni che si possono verificare durante la manifestazione.
3. Pena il deferimento agli Organi di Giustizia federale, un concorrente che si imbatte in un altro concorrente in una situazione di grave pericolo, ha l'obbligo tassativo di fermarsi immediatamente e soccorrerlo.

Art. 4.2 – Lotta al doping

1. Il doping è severamente vietato
2. Tutti gli affiliati e tutti i tesserati della F.I.C.K. che partecipano alle manifestazioni sportive hanno l'obbligo di conoscere e rispettare le Norme Sportive Antidoping (NSA – NADO Italia) quale condizione indispensabile per la partecipazione all'attività sportiva.
3. Le Norme Sportive Antidoping (NSA) sono emanate da NADO Italia, costituiscono le uniche norme nell'ambito

dell'ordinamento sportivo italiano che disciplinano la materia dell'antidoping e le condizioni cui attenersi nell'esecuzione dell'attività sportiva.